

15F Seulement! Juillet - SUPER NINTENDO - NES - GAME BOY - Juillet 15F Seulement!

BANZAI



Spanky
le singe
facétieux

LE GÉANT DES CONSOLES NINTENDO - ET SES CARTES COLLECTORS

N° 13 JUILLET 93

STREET FIGHTER II

LES MEILLEURES TECHNIQUES

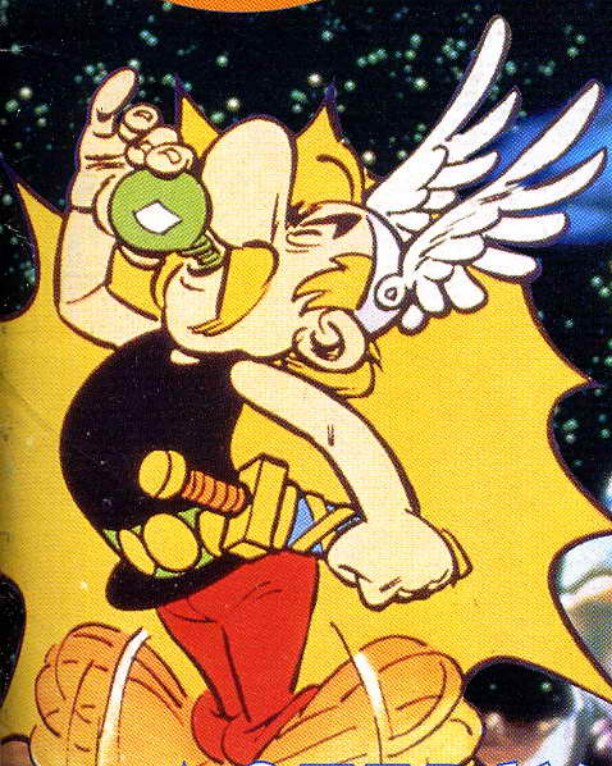


En cadeau!
le MAGNET
de la
STAR

SUPER
JAMES POND

STAR WING

la bombe
de la SNin ?



BOY **ASTERIX** à la
recherche d'OBELIX

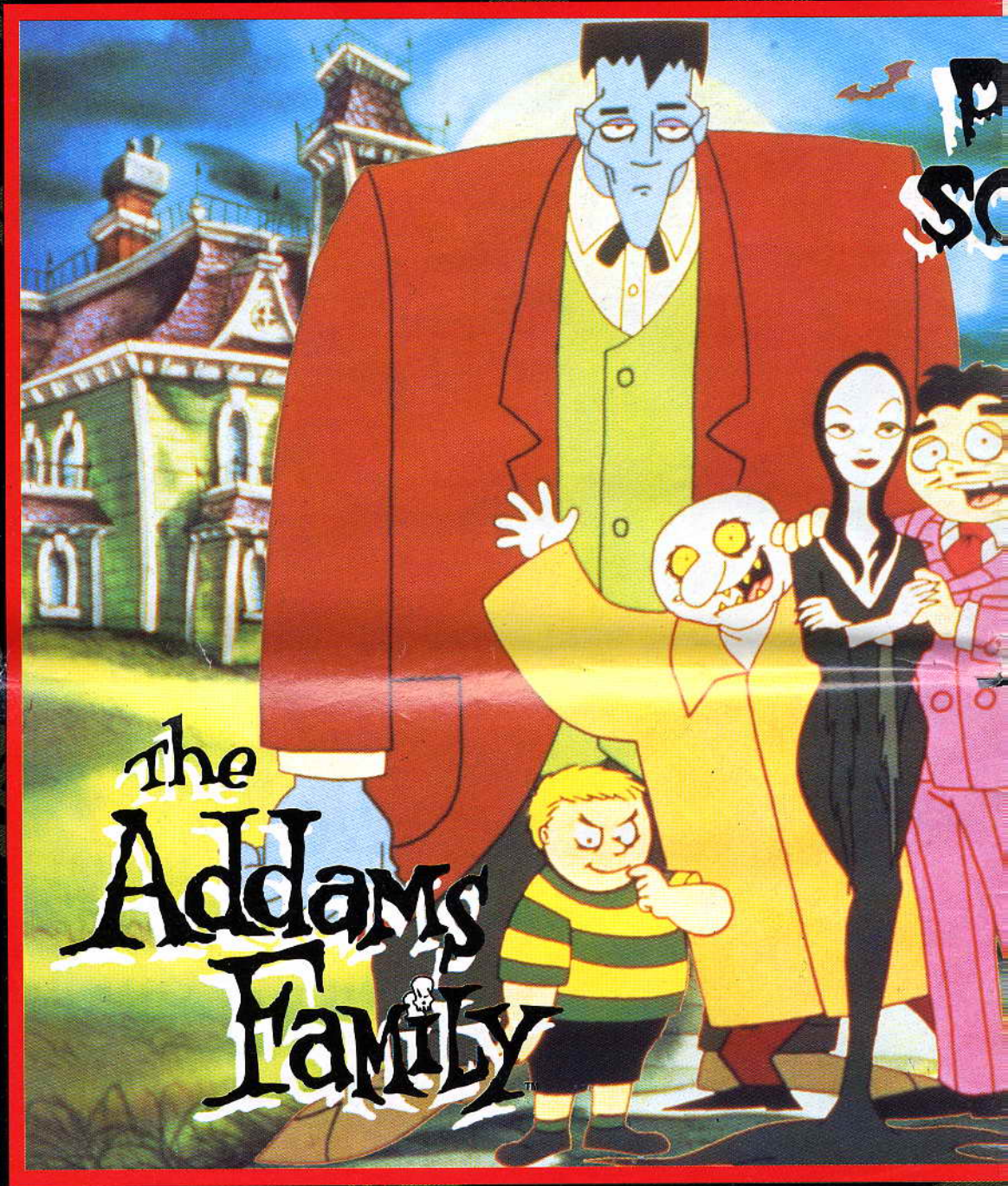
M4485 - 13 - 15.00 F

Suisse : 4 FS Portugal : 450 escudos
Belgique : 110 FB Guadeloupe/Guyane/
Canada : 3,50 \$ Martinique/Réunion : 22,50



TOP RANK TENNIS

LA FAMILLE ADDAM SUR VOS CONSOLES



PLUS DE MUSIQUES, PLUS DE TA
PLUS DE MONSTRES, PLUS DE SA

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM®

GAME BOY



T I E S P R I S A L

OCEAN FRANCE, 25 Bd Berthier 75017 Paris. Tél: (1) 40-53-92-

IS REVIENT NINTENDO.



BLEAUX, LLES SECRETES.....

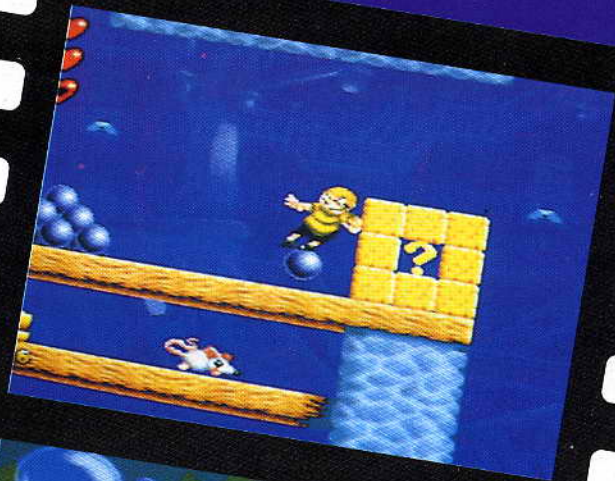


OCEAN c'est aussi un CLUB au service de ses consommateurs:

* Les S.O.S. OCEAN au 16 (1) 40-53-03-48 où les joueurs peuvent obtenir des aides et des astuces en temps réel.

* Un Minitel 3615 OCEANSOFT

6. Fax: (1) 42-27-95-73





Nous, l'été, c'est plus fort que nous !! Faut qu'on bouge ! Sinon, on ne peut pas partir en vacances ! Le "magnet" de James Pond, dès ce numéro, pour nous mettre en appétit. Et voilà le héros d'Océan qui trône fièrement sur la porte du frigo ! Et c'est rien par rapport au prochain numéro, le 15 juillet. Dans le super magazine double d'été, un dossier spécial "Jurassic Park" et la casquette, aux couleurs de Jurassic Park, elle aussi. Merci Océan et merci Banzzaï ! Un été spécial "jeux vidéo", d'autant que, dès le 30 juin, Supersonic te propose le frisbee qui tue avec Cool Spot de Virgin. Les autres éditeurs cartonnent aussi, avec Top Rank Tennis et Astérix sur Game Boy. On se garde d'oublier les ramollis du biscoto, les furieux du bulbe rachidien avec Chessmaster sur SNIN, une cartouche pour ne pas bronzer idiot. Pour les ceusses qui auraient pu grogner de ne pas trouver la rubrique "Arcades", bonne nouvelle : JAM sort fin juin. Un magazine rien que pour ça. A part ça, le 36 68 18 00 fait toujours gagner 8 consoles par mois, alors... Tout baigne !!! NB : un questionnaire t'attend pour préparer la rentrée. Allez ! Un dernier effort avant les cocotiers. Écris-nous ! (pages 19-20)

BB BANZZAÏ

SOMMAIRE

N°13 - JUILLET 93

- 4 PREVIEWS : ROCK AROUND THE GLOBE**
- 8 NEWS**
- 12 LES TESTS**
Star Wing (SNIN), Spanky's Quest (SNIN), Chessmaster (SNIN), B.O.B (SNIN), Wing Commander (SNIN), Talespin (NES) Astérix (GAME BOY), Top Rank Tennis (GAME BOY).
- 22/23 DOSSIER ROBOCOD**
- 24 DOSSIER STREET FIGHTER 2**
- 26 TRUCS ET ASTUCES**
Tous les mois, les meilleurs codes et astuces, introuvables ailleurs, qui te permettront de progresser dans tes jeux favoris et t'épater tes copains. La rubrique la plus "courue" du magazine.
- 30 COURRIER**
- 31 P.A**



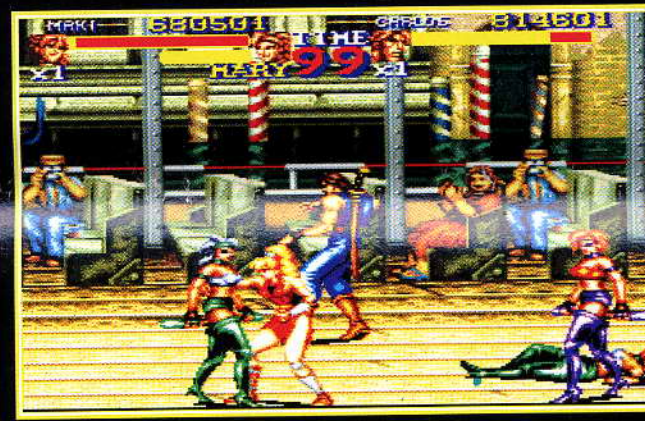
ROCK AROUND THE GLOBE ROCK AROUND THE GL



Bienvenue dans la rubrique "Rock Around The Globe" destinée à vous dévoiler en avant-première les meilleures cartouches des éditeurs étrangers. Vous découvrirez ainsi les prochains hits japonais et américains pour Super Nintendo avant tout le monde. L'importance de cette rubrique sera bien sûr fonction de l'actualité mondiale, variant de deux à quatre pages. Comme il est impossible de présenter exhaustivement tous les jeux de chaque éditeur, Banzzaï opère une sélection des meilleurs titres susceptibles d'être édités ou distribués par Bandai, Nintendo ou un autre distributeur en France. Attention cependant, certains de ces jeux risquent de ne jamais voir le jour dans notre beau pays.

FINAL FIGHT 2

Je ne te parlerai même pas du scénario d'une banalité plus qu'affligeante qui a présidé à la réalisation de la suite de Final Fight, il suffit que tu saches qu'il te faudra une fois de plus cogner tout ce qui bouge dans les six pays où tu joueras au touriste frappeur. Copie quasi-conforme de Final Fight première mouture (on retrouve même des vieux copains comme Andore), force est de reconnaître que FF2 n'apporte pas grand chose au genre. Les décors où tu évolueras sont



de toute beauté mais ne réussissent pas à cacher l'aspect répétitif du jeu. Techniquement parlant, les sprites souffrent parfois d'un désagréable phénomène de clignotement qui ne nuit cependant pas à la jouabilité générale. Les musiques sont franchement très moyennes pour ne pas dire franchement mauvaise. On ne connaît pas encore la date officielle de lancement.



POWERMONGER

Pourquoi aller jouer les dieux quand il y a tellement de joies à goûter en ce bas monde ? Imagineer, l'éditeur de Powermonger sur Super Nintendo, te propose justement d'incarner un simple humain. C'est vrai quoi, on peut rester simple et nourrir quelques petites ambitions personnelles comme devenir le maître de monde (au hasard). Pour ce faire, tu n'hésiteras pas à lever des armées qui n'auront de cesse d'étendre ton domaine d'influence. C'est bien beau une armée, mais une armée, ça mange et ça ne se bat pas avec des cure-dents. Par conséquent, tu devras veiller à bien allouer tes ressources limitées entre les personnes affectées à l'agriculture, à l'industrie, à l'invention de nouvelles technologies etc. En conclusion, Powermonger, tout en reprenant une perspective de jeu à la Populous, semble plus riche au niveau des possibilités de jeu. Tu peux par exemple t'allier à des chefs de guerre que tu as vaincus et les placer à la tête d'une partie de ton armée !

LES SUPERS "PLANS" DE L'ÉTÉ !!

UN N° SPÉCIAL DE BANZZAÏ : J.A.M. (Jeux, Arcades, Machines)

LA CASQUETTE LE FRISBEE

Le 15 Juillet, la casquette de super qualité, "Jurassic Park" offerte par Océan et Banzzaï avec le numéro double d'été.

Dès le 30 juin, le Super Frisbee "Cool Spot" offert par Virgin et Supersonic dans le numéro double d'été.

Fin juin, un numéro spécial réservé exclusivement aux bornes d'arcades, à la Neo-Geo, aux flippers et à la réalité virtuelle.

- Tous les futurs hits de ta console préférée testés en avant-première.
- L'ouverture en France de la première salle de jeu "SEGA WORLD".
- Londres : Des salles d'arcades de folie !!
- Tout sur les premiers jeux virtuels d'arcade.
- Guide complet de la Neo-Geo.
- Les flippers...

BANZZAÏ 19, rue Hégésippe Moreau 75018 PARIS - Tél : (19 33) (1) 45 22 38 60 - Fax : (19 33) (1) 45 22 70 31

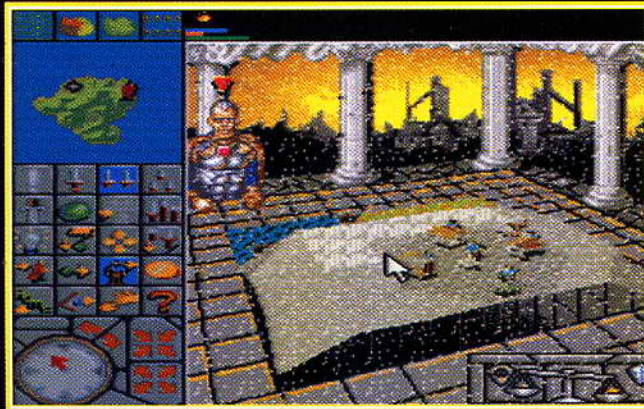
RÉDACTION : Rédacteur en Chef : Frank Ladoire - Rédacteurs : Animal, Régis Crochet, Lionel Vilner, David Taborda, Michaël Valensi, Hong Hai Vuong - RÉDACTEURS GRAPHISTES : Maquette, création artistique : Séverine Dreux-Besnard - Infographie vidéo : Godefroy Luong - Scanner / Flashage : Isabelle Lebigre, François Royere, Frédéric Levesque, Carol Gregg - Dessinateur : Rémy Gross - Dessinateur BD : Mr NO - SECRÉTAIRE DE RÉDACTION : Thierry Pier - PUBLICITÉ : Directeur de Publicité : Antoine Harmel - Directeur Commercial & Marketing : Lionel Pillet - Assistante Direction Commerciale : Stéphanie Rumpel - Assistante de Publicité : Katia Roxel - FABRICATION : Jacques Gouffé - Secrétaire de Fabrication : Isabelle Dubuc - DIFFUSION, VENTES : Responsable : Olivier Le Potvin - TE 73 - Tél : (1) 45 22 38 60 - Correspondance Abonnement : 36 rue de Picpus - 75012 Paris Tél : 43 42 00 60 - Tarif abonnement France : 6 numéros / 115 francs - PROMOTION : Responsable : Véronique Gardy - TELEMATIQUE : Jacques Caron, Christopher Ravenscroft, Animal, The Heathen - COMPTABILITE : Chef Comptable : Leila Aithabib assistée de Charles Convalot, Stéphane Bouchard, Nadia Sahel - ADMINISTRATION : Pascale Bry assistée de Janick Brohan - DIRECTION EDITORIALE : Directeur de la publication et des rédactions : Godefroy Giudicelli - Directeur Délégué : Patrick André - Directeur Adjoint des Rédactions : Stéphane Lavoisard - IMPRESSION : Imprimerie de Massy - Jean Didier - Banzzaï est une publication de Pressimage, Sarl au capital de 250 000 F. Siège social et principal établissement : 19 rue Hégésippe Moreau 75018 Paris. - N° Commission paritaire 73904 - Dépôt légal 2^{ème} trimestre 1993 - N° ISSN : 1169-0658

La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective et d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, "toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants-droits ou ayants-cause, est illicite" (alinéa 1^{er} de l'article 40). Toute représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit constituerait une contre-façon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code Pénal. - L'envoi de textes, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. - La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que leurs auteurs. Crédit photo et Copyright : Nintendo, Nes, Super Nintendo et Game Boy sont des marques déposées par Nintendo Co.Ltd - Couverture : visuel extrait du jeu Star Wing © Nintendo - visuel extrait du jeu B.O.B © Electronic Arts - visuel extrait du jeu Spanky's Quest © Natsume - visuel extrait du jeu Asterix © Infogrames - visuel extrait du jeu James Pond © Ocean - visuel extrait du titre Street Fighter 2 © Capcom.



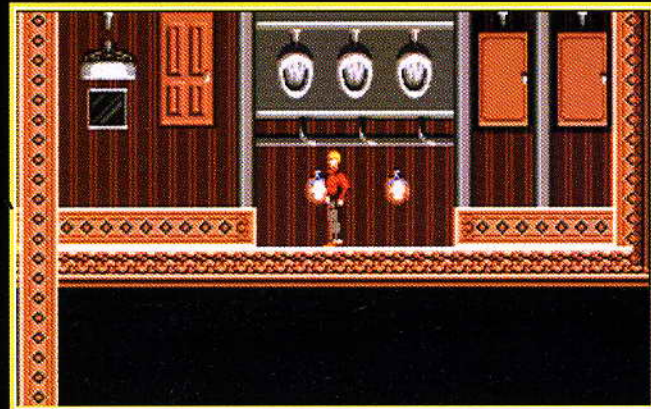
SEPTENTRION

Ni vu, ni connu, Human Entertainment vient de pondre un jeu à la Prince of Persia mais en mieux. Pourquoi ? Parce que le scénario est mieux ficellé : tu es l'un des passagers du Septentrion, un majestueux paquebot qui, dès le début du jeu, est promis au même sort que le Titanic. Oui mais voilà, contrairement à son confrère, le Septentrion va mettre un certain temps à sombrer, 1 heure pour être précis. C'est exactement le laps de temps dont tu disposes pour te frayer un chemin vers la surface, c'est à dire la quille du navire. Eh oui, le Septentrion dans sa lente descente vers les profondeurs sous-marines a une légère tendance à prendre du gîte voire à se retourner. Tu l'as deviné, et c'est le deuxième plus de la cartouche, tout le jeu se déroule en mode 7, rotations successives du bateau obligent (il faut avoir vu les toilettes se retourner pour le croire). Ton personnage est presque aussi bien animé que celui de Prince. De plus, l'interaction avec les éléments du décor et les survivants est beaucoup plus grande. A quand une traduction française ?



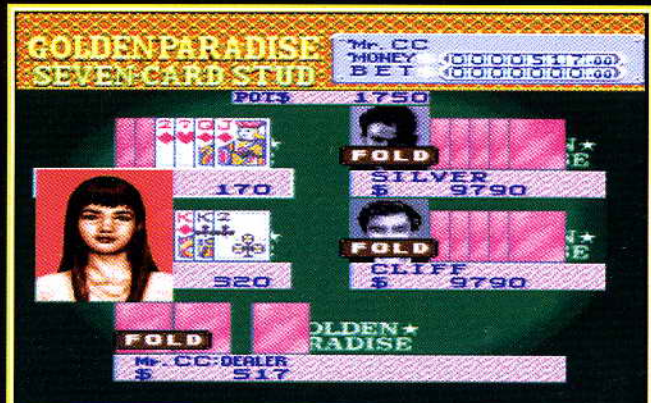
SUPER TURRICAN

Les thuriféraires de Turrican n'osaient plus l'espérer. Ils en perdaient le sommeil les pauvres ! Et il y avait de quoi ! Pense à ce que fut la réalisation exemplaire de ce mega-hit sur Amiga puis rapproche ça des capacités techniques souvent sous-exploitées de la Super Nintendo. Tu pourras alors te faire une légère idée des angoisses existentielles des adorateurs de Turrican, un des meilleurs jeux de tir/plateformes au monde. Eh bien, qu'ils soient rassurés : Super Turrican devrait faire un carton (et c'est peu dire) si Seika se décide à le sortir un jour dans notre pays. C'est bien simple, le jeu est ce qui se fait de mieux dans le genre sur Super Nintendo et même toutes consoles confondues. Les graphismes utilisent des dégradés magnifiques, une animation hyper-fluide, une bande son démentielle, des bonus à la pelle, des passages secrets en veux tu en voilà, des boss énormes qui te donneront bien du fil à retordre, et surtout une action qui ne faiblit jamais. Bref, la réalisation du jeu est largement à la hauteur de la console et va bien au delà de la version Amiga de référence. Matez les photos et priez très fort pour que le jeu sorte vite en France.



VEGAS STAKES

C'est grâce à des jeux comme Super Marioland, Zelda 3 ou Starfox (testé dans ce numéro) que Nintendo s'est patiemment forgé une réputation à la hauteur de la qualité de ses productions sur sa console 16 bits. Nintendo pouvait-il éternellement continuer sur sa lancée victorieuse ? Il faut croire que même le géant japonais du jeu vidéo n'est pas à l'abri d'un faux pas puisque Vegas Stakes, sans être un échec total, ne semble pas en passe de devenir un "incontournable" de la ludothèque de la Super Nintendo. Bénéficiant de graphismes digitalisés de bonne facture ainsi que de quelques éléments d'animation qui agrémentent l'action, cette simulation de jeux de casino (poker, 21, machine à sous...) est certes bien réalisée. Malheureusement, cela ne suffit pas à rehausser l'intérêt d'une idée de départ fondamentalement mauvaise. Et ce ne sont pas les conseils avisés de ton compagnon électronique d'(in)fortune qui y changeront quelque chose.



UTOPIA

Après Imaginer pour Powermonger, c'est au tour de Jaleco avec Utopia de proposer une cartouche dans lignée de Sim City et de Populous. En effet ce jeu est un pur mélange des deux titres précités. De Populous pour les graphismes et la représentation en 3D isométrique. De Sim City car il faudra gérer une certaine somme d'argent afin de construire une ville pour rendre heureux les habitants.

L'action se déroule dans le futur et tu commences avec un petit terrain de départ, pendant ce temps, d'autres costauds de la finance font la même chose que toi afin de ramasser un maximum de fric. Icônes en tous genre, catastrophes et autres imprévus seront au rendez vous. Et peut-être, comme dans King Arthur World's la souris pourra être utilisée. Avec de tels jeux, j'ai l'impression que la société Jaleco va faire un bond en avant car après des choses horribles comme la série des Rival Turf, on est bien content de voir que cet éditeur améliore son angle de tir !



ASTERIX

Testé ce mois-ci sur Game boy, Astérix le Gaulois devrait être bientôt disponible sur Super Nintendo.


On a évidemment droit comme sur Gameboy à un excellent jeu de plateau : Astérix se ballade dans des forêts, des grottes bourrées de pièges, des monts enneigés, etc. Ces niveaux sont de véritables labyrinthes et plus tu progresseras, plus la sortie sera dure à trouver. Sans oublier que ces vicieux de romains t'attaqueront sans cesse et que d'énormes sangliers te battront le passage. Quelques bonus sont présents dont évidemment la potion magique qui rend Astérix invincible.

Infogrammes, qui est l'éditeur de ce soft, s'est aussi penché longuement sur l'aspect technique du jeu : décors superbes, musiques bien appropriées au contexte, et jouabilité sans reproche (mais peu d'options tout de même). Beaucoup de niveaux et de surprises t'attendent avec Astérix qui se révèle un futur hit sur Super Nintendo !



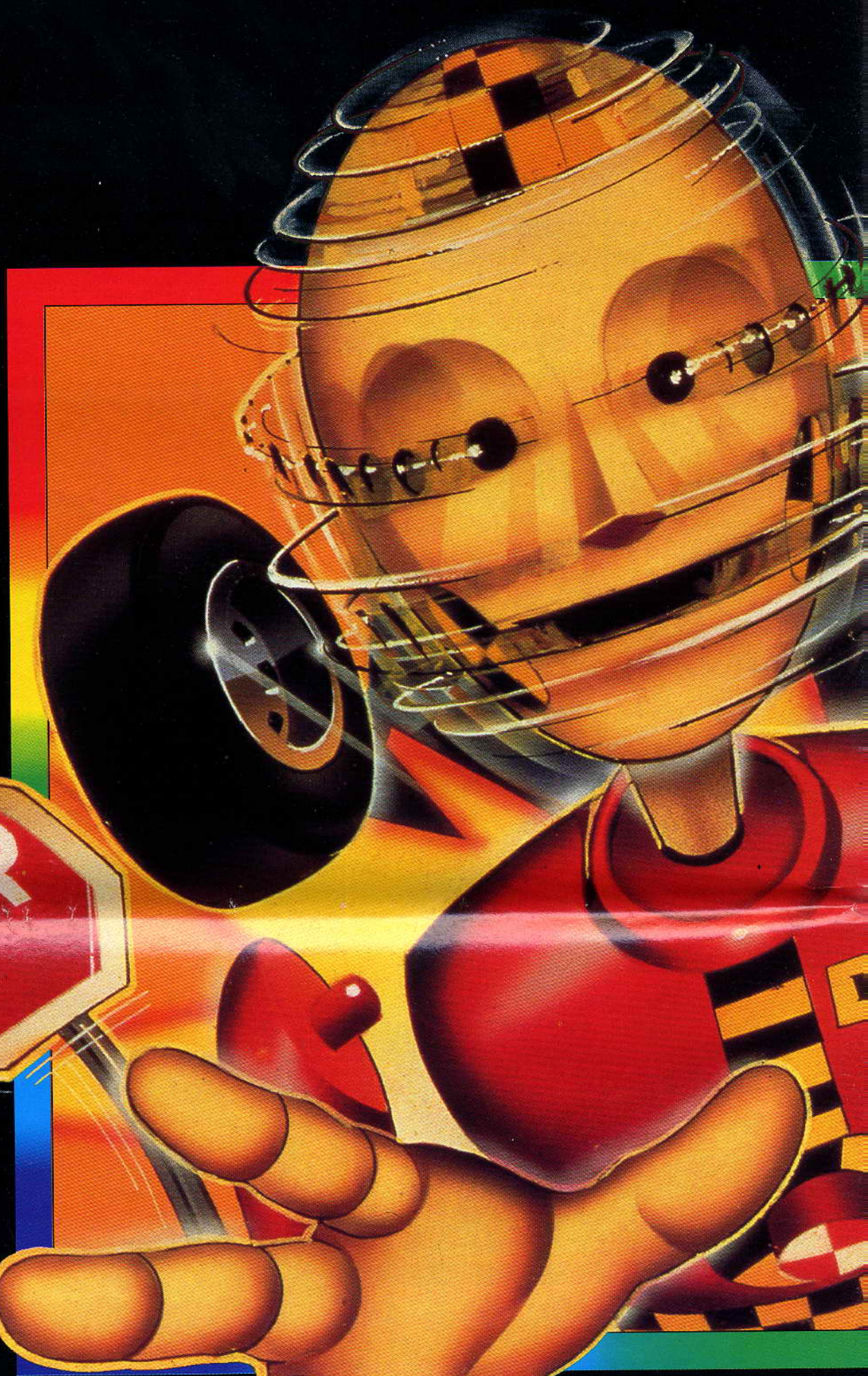
Attachez vos ceintures !

Les Crash Dummies™ sont des stars aux USA et ils arrivent enfin en France pour vous plier en quatre !



Ces deux mannequins rigolos ont un job très particulier : ils sont cascadeurs de choc... et complètement zinzins !

Dans ce jeu, vous les dirigerez à travers des décors fous-fous-fous ! Pendant le tournage d'un film, sur une piste de ski, dans une usine d'explosifs ou en voiture, toutes les occasions sont bonnes pour provoquer des collisions et des



explosions fantastiques !

Les coups ne leur font pas peur, mais attention... C'est

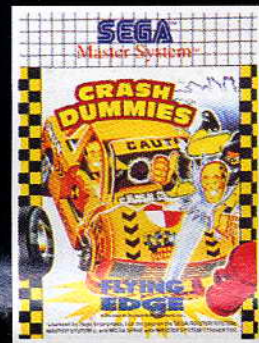
bien de ramasser des bonus mais ce n'est pas une raison



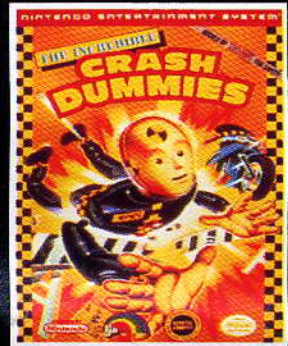
pour finir à l'hôpital !



THE INCREDIBLE
CRASH DUMMIES™



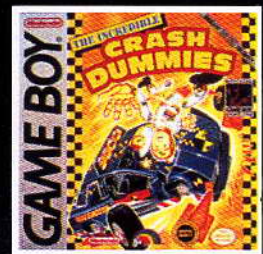
SEGA
Master System™



Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™



SEGA
GAME GEAR™



GAME BOY
GAME BOY™

Allez-y franchement, c'est sans danger. Vous prendrez vite l'habitude des accidents spectaculaires. Votre seul risque est de mourir de rire !

Après tout, s'amuser c'est encore le meilleur moyen d'apprendre la

prévention routière.

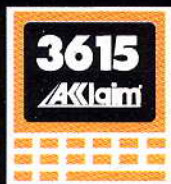
Alors, attachez vos ceintures et bonne route avec les Crash Dummies™!



Acclaim®



THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES™ © 1993 TYCO INDUSTRIES, INC. LICENSED THROUGH LEISURE CONCEPTS, INC. DEVELOPED BY SOFTWARE CREATIONS, LTD. SEGA™, MEGA DRIVE™ AND GAME GEAR™ ARE TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES LTD. ARENA ENTERTAINMENT™ IS A TRADEMARK OF ACCLAIM DISTRIBUTION INC. © 1993 ACCLAIM DISTRIBUTION INC. ACCLAIM FLYING EDGE™ IS A TRADEMARK OF ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. © 1993 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED. NINTENDO®, NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM®, GAME BOY® AND THE OFFICIAL SEALS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 1993 NINTENDO. LIN® IS TRADEMARK OF LIN LTD. © 1993 LIN, LTD. ALL RIGHTS RESERVED.



et service vocal : 36 68 03 30 (2,19 F/mn).



La rubrique "News" varie au gré des pages disponibles dans Banzai. Ce mois ci on a de la place et on en profite ! Le génial barbu américain George Lucas est à l'honneur ce mois ci à travers les persos qu'il a créés au ciné : Indy et Luke Skywalker reviennent hanter les consoles. Le contraire est aussi vrai avec les Mario Bros qui passe du petit au grand écran...

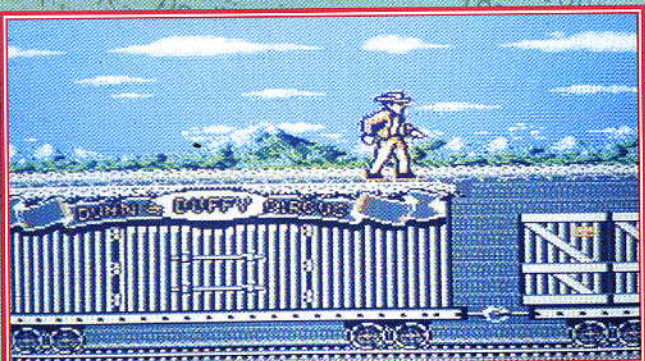
La Game Boy est comblée avec un paquet de jeu : Joe & Mac, Pang et le poulet déchainé Alfred Chicken. Pour continuer dans la série des bestioles en folie, Félix, le chat noir des dessins animés, rentre aussi dans la ménagerie de la Game Boy... Et puis comme on est des sportifs et qu'on aime ça, on jette un œil sur Human 2 (titre provisoire) pour se prendre pour Prost et sur le nouveau jeu de foot patroné par Cantona ! Y'a de quoi faire...

DR. JONES JE SUPPOSE

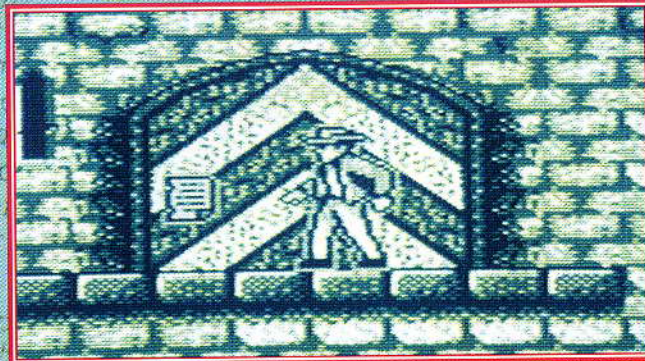
LUKE EST TÊTU !

Le Docteur Jones n'en finit pas de voyager, à travers le monde certes, mais également d'une machine à l'autre. Après avoir suivi ses aventures sur micro (dans un jeu d'arcade et d'aventure), ses fans l'ont aperçu sur consoles Sega et le retrouvent maintenant sur Nes et Game Boy. Cette adaptation sur Nes reprend le scénario du troisième et dernier volet de la trilogie d'Indiana Jones. Le joueur est donc convié à une quête du Saint Grâal, gage de vie éternelle. Mais avant de le trouver, il faudra traverser 6 niveaux remplis de dangers et sauver Jones Senior (dans la famille Jones, je voudrais le père). Chacun des niveaux est à lui seul un véritable challenge : le premier voit Indy jeune (à l'âge de 15 ans) se débattre dans les caves de Coronado pour retrouver son chemin ; dans le deuxième, Indy essaye de s'échapper d'un train par le toit des wagons, etc. De quoi revivre les palpitantes aventures d'Indiana Jones dans un fauteuil ! Et pour les passionnés, la suite est prévue pour Nes et Game Boy et s'appellera *Indiana Jones & The Fate Of Atlantis*.

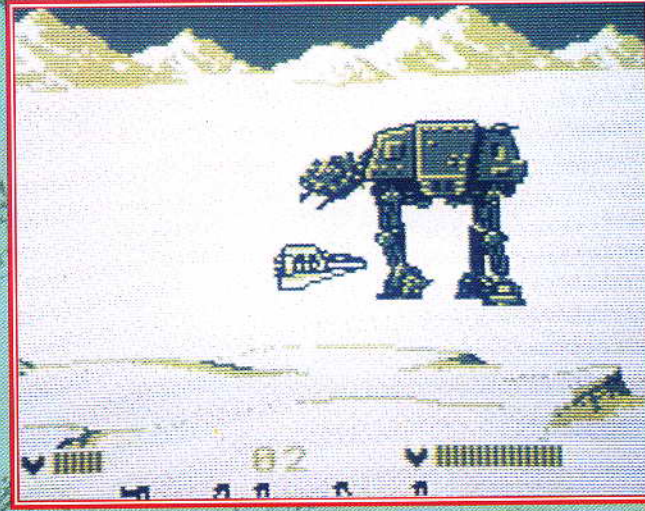
Souvenez-vous... Il y a quelques mois, Ubi Soft nous proposait *Star Wars* sur Game Boy et parvenait à recréer l'émotion de ce fantastique film de science-fiction. Et maintenant, c'est au tour de *l'Empire Contre-attaque* toujours sur Game Boy avec plein de nouveautés. Le jeu suit bien sûr le scénario du film et le joueur aura la possibilité d'incarner trois personnages différents : Luke, la princesse Leia ou Chewbacca. Comme tous les jeux de plateformes qui se respectent, des bonus et des armes supplémentaires agrémentent le parcours.



VERSION NES



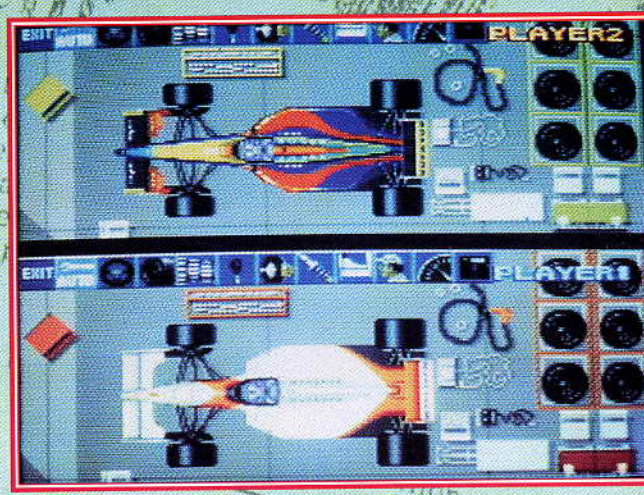
VERSION GAME BOY



HUMAN 2

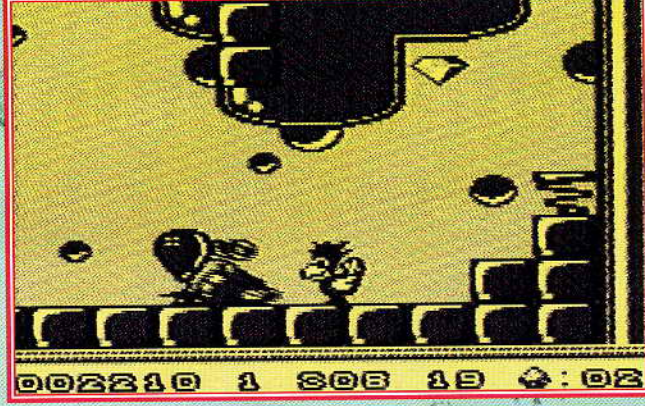
apportées par les programmeurs concernant, je vous le donne en mille : la jouabilité ! Et la nouvelle version de *Human Grand Prix*, qui ne possède encore pas de titre définitif, devrait sortir d'ici deux mois. On espère, on espère !

Human Grand Prix est déjà sorti depuis un petit moment au Japon et avait créé, alors, une mini révolution dans le domaine des simulations de courses automobiles. En effet, il fut le premier à proposer un mode deux joueurs simultanés à l'écran tout en utilisant le mode 7 de la Super Nintendo. Le résultat était fantastique avec des graphismes d'un réalisme extraordinaire. De plus, les options étaient nombreuses : entraînement, possibilité d'incarner l'un des 14 pilotes du plateau, réglage total ou partiel de la voiture...

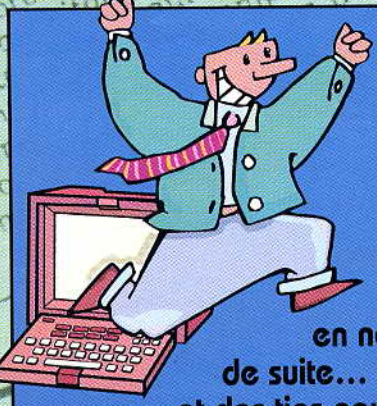
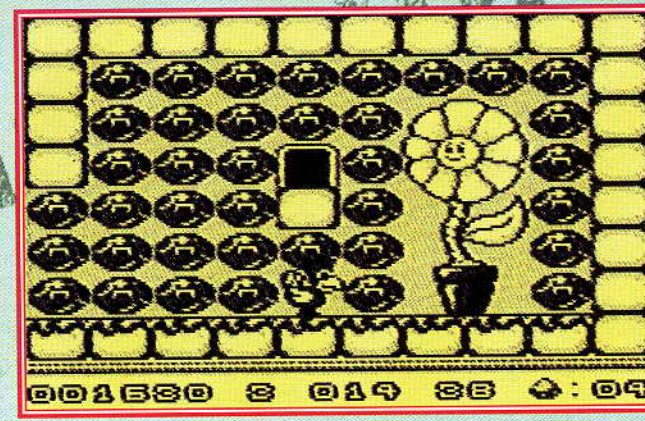


POULET EN FOLIE

Voilà, je te propose de rentrer dans la peau d'un poulet replet du nom d'Alfred. Un gallinacé, à priori, ça casse pas trois pattes à un canard. Eh bien, détrompe toi : Alfred est tout ce qu'il y a de dangereux. Lorsqu'on le provoque, il descend en piqué sur l'effronté et lui assène



un coup de bec définitif. De même, bien qu'incapable de voler, ton héros pallie ce léger handicap en utilisant à plein les plateformes et autres ressorts situés dans des mondes aux graphismes très variés. Le prochain jeu de Mindscape sur Game Boy reprend à son compte beaucoup des éléments qui font le succès de la série des Mario : jouabilité, graphismes clairs et lisibles, bonus en tous genres, etc. En résumé, *Alfred Chicken* devrait faire prendre leur mal en patience aux aficionados de Mario.



SUR 3615 KONSOL TOUS LES MERCREDIS DIALOGUE AVEC LA RÉDACTION

- TU PEUX DISCUTER avec les rédacteurs tous les mercredis de 14H à 18H ! Comme ça tu évites de te fouler le poignet en nous écrivant une bafouille de 15 pages et tu as ta réponse tout de suite...
- DIALOGUES en direct entre fondus de jeux vidéo
- SOLUTIONS et des tips pour te sortir de tes jeux favoris
- SOMMAIRES des anciens numéros pour retrouver tous les tests déjà parus
- La liste des CARTES COLLECTORS pour savoir si tu n'en a pas ratées

JOUÉZ
A
JIMMY CONNORS
DU 9 AU 16 JUIN AUX
GALERIES LAFAYETTE ET
NOUVELLES GALERIES.

BEAT
The ★
BEST
LUDI SPORT



DEFIEZ LES MEILLEURS !

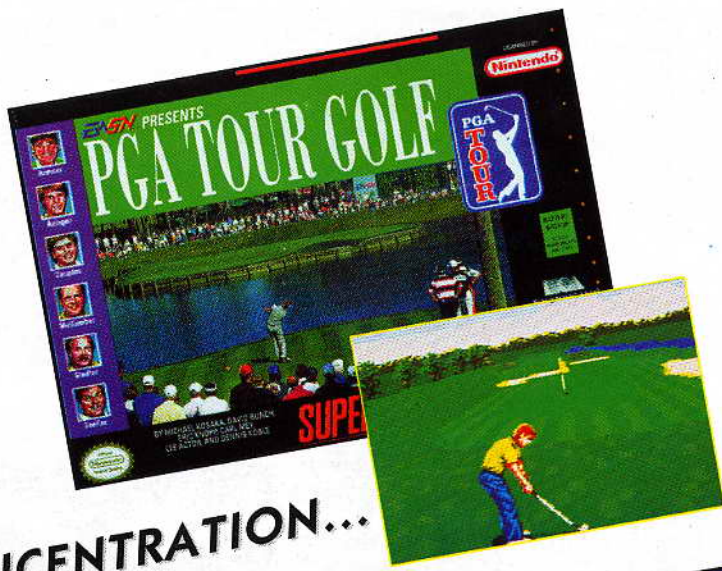
LUDI GAMES a choisi pour vous les meilleurs "SPORTGAMES", les a fait cautionner par les plus grands sportifs et les a réunis autour d'un même défi pour que jouer devienne votre plus grand plaisir...





HARGNE...

CONCENTRATION...



AMBIANCE...



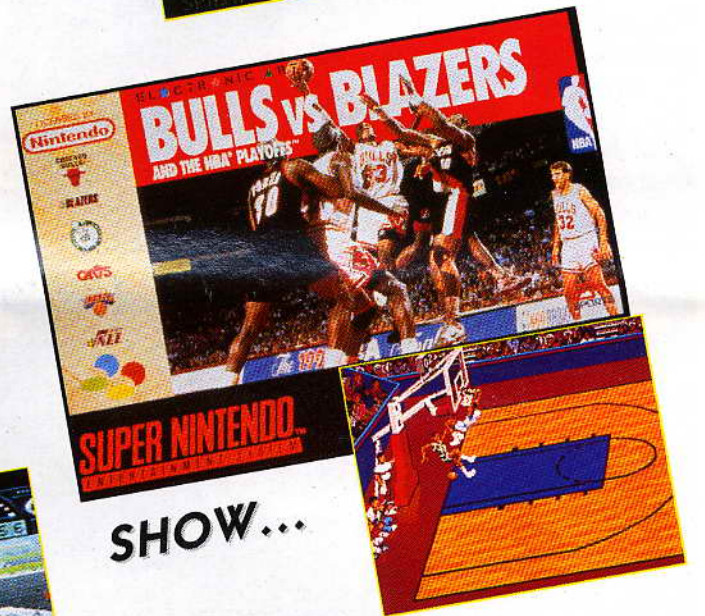
ELEGANCE...



AGILITE...



VITESSE...



SHOW...



DEFI...



COMPETITION...



ENVOL...

POUR L'ACHAT DE 3 DE CES JEUX
GAGNE UN SUPER TEE-SHIRT
BEAT THE BEST
En envoyant tes 3
preuves d'achat et les 3
codes barre à
LUDI MEDIA
(Beat the Best)
28 rue A. Carrel
93100 MONTREUIL sous BOIS



NINTENDO The NINTENDO product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of NINTENDO.



Voici la "map" générale du jeu. Tu y remarques les 3 chemins différents qui commencent tous par la planète Cornéria et se terminent tous par le repaire de Androos, la planète Vénom. Les 3 chemins sont plus ou moins durs et tous très différents. Tu remarques aussi qu'un niveau secret appelé Black Hole est inaccessible, et qu'un autre, Out of Dimension, apparaît en bas du plan. Tu te demandes sûrement comment y arriver ? Ne t'inquiète pas, ton Banzai chéri est là ! On va tout te dire pour que tu puisses aller promener tes ailes dans ces 2 niveaux secrets fantastiques.



Pour atteindre le deuxième niveau secret qui n'apparaît pas au commencement du jeu sur la map, il faut atteindre le deuxième niveau du Level 3 appelé Astéroïds. 30 secondes après le début du niveau, tu apercevras deux gigantesques météorites, une à droite puis une à gauche (photo 1). Détruis celle de droite (il faut surtout tirer le plus possible, la bombe n'étant pas indispensable). Quelques secondes après, apparaît un oiseau ; fonce dedans, et miracle, une nébuleuse apparaîtra sur ta map. Out of this Dimension t'ouvre alors ses portes (si l'on peut dire). Mais méfie toi quand même, ce niveau est très spécial, et bien des surprises t'y attendent !

Pour atteindre Black Hole, il faut commencer le jeu en Level 1 et atteindre le deuxième stage appelé Astéroïds. A la moitié de ce stage, tu apercevras une première vague de 5 astéroïds. Attends qu'ils soient très près de toi et détruis celui du centre (de couleur orange). Puis recommence la même chose avec les 2 autres vagues suivantes (photo 1). Si tu as réussi, juste après apparaîtra une petite météorite qui te fait un large sourire (photo 2). N'aies pas peur et fonce dedans. Cela te permettra enfin d'entrer dans le niveau secret Black Hole. Ce niveau peut te télétransporter à 3 niveaux du jeu : Venom en Level 1, Sector Y en Level 2, et le Sector Z en Level 3. Génial non ?

plusieurs minutes, ou augmenter mon stock de vie. Bien-heureux sont les simples d'esprit dit-on ! Et bien malheureux sont mes partenaires : s'ils sont touchés, ils ne peuvent pas se régénérer. Je dois donc les protéger.

Aide toi, le ciel t'aidera !
Mais c'est un prêt pour un rendu : ils m'envoient au fur et à mesure de mon avance des messages des plus utiles au bas de mon écran de contrôle. A la fin de chaque niveau, j'affronte une terrible machine de guerre, très sophistiquée (normal vu

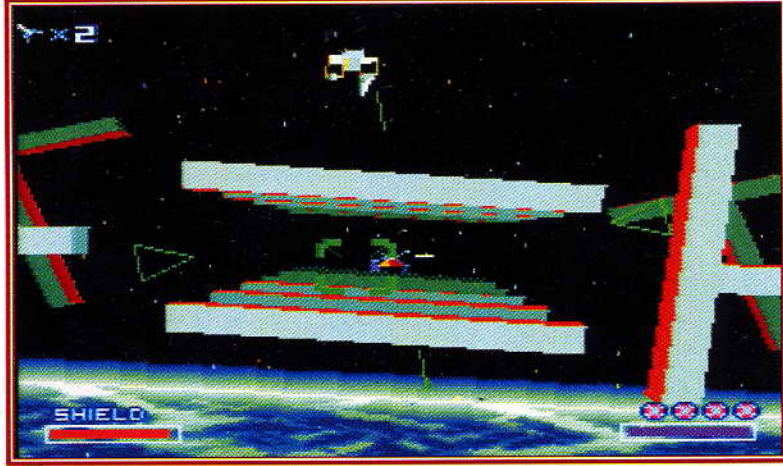
qu'on est dans le futur !), qui cherche par tous les moyens à me détruire. Mais comme je suis le plus fort, je la vaincrai, même si je dois recommencer plusieurs fois. Après chaque mission, en fonction des ennemis détruits, je glane des points qui peuvent me faire gagner des crédits.

Tout est expliqué !
Ensuite, direction la mission suivante. Un briefing de mon commandant, un coup d'œil à la "map" pour situer l'objectif, et en voiture Simone. Et ça recommence

comme ça avec des missions variées jusqu'au guerrier ultime, le boss de fin, le terrible, l'impressionnant, le gros vilain ! Et puis je recommence tout en Level 2, où d'autres stages complètement différents m'attendent, toujours plus durs. Puis vient le Level 3 qui est ce qu'il y a de plus difficile. Ce qui fait qu'en tout je peux me battre contre les forces spatiales ennemies dans une vingtaine de stages différents ! Vu la qualité et la diversité des missions, on a pas le temps de s'ennuyer. Tout ça rend le jeu



En bas à droite, une grosse tête violette ! Elle te paraît déformée ? Normal, tu es dans Out of this Dimension... Quand je te disais que des surprises t'y attendaient !



Ce niveau met à rude épreuve tes talents de pilotes. Il te faut impérativement éviter la collision avec ces obstacles.



CAPTAIN VIPER TE FAIT GAGNER 2 CONSOLES MEGADRIVE CHAQUE SEMAINE * !!!
* ENVOYÉ EN RECOMMANDÉ À CHAQUE GAGNANT SOUS 15 JOURS

36 68 18 00*

EN AVANT LA MUSIQUE
Un grand classique pour tous les fanatiques des jeux vidéo. Il s'agit de reconnaître la musique d'un jeu et de choisir le bon titre parmi les trois qui te sont proposés. L'occasion de prouver tes compétences en la matière et de gagner une console.

CHAQUE MOIS, 8 CONSOLES MEGADRIVE A GAGNER !

Règlement disponible sur simple demande à PRESSIMARGE
19, rue Hégésippe Moreau 75018 PARIS



Le geste qui sauve ! 36 68 18 00

*La taxation de la minute de connexion est à 2,19 ff.

BANZAI



NEMESIS II de KONAMI





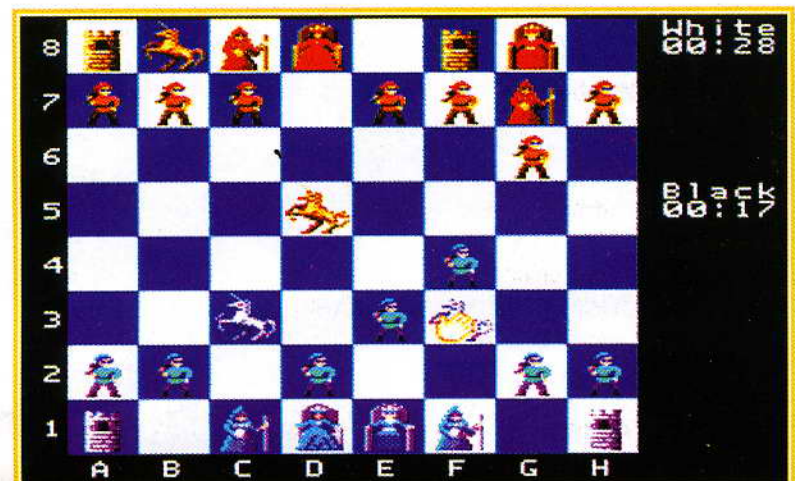
CHESSMASTER

- Dis, papa. Tu me l'achètes la Super Nintendo ? Tous mes copains de classe y z'en ont une chez eux ! Hein dis ! tu me l'achètes ! C'est ça où je dépense tout mon argent de poche en salle d'arcade sur Street Fighter 2 ! Si avec ça je l'ai pas ma Snin !!!!!

- Non ! Non et non ! Les autres font ce qu'ils veulent mais moi je veux pas te voir jouer toute la journée à un truc débile pour attardé de la cellule grise !

Voilà comment il a fallu que je bataille comme un dingue avec mon pôpa chéri pour qu'il finisse par m'offrir enfin la console de mes rêves. Pour toi ça va devenir encore plus simple avec la sortie de Chessmaster.

Tu n'as plus qu'à lui montrer l'article qui suit et tu le fais craquer tout de suite ton gentil géniteur !



Je ne sais pas ce que vous en pensez, mais personnellement, je trouve que les pièces "fantaisies" ne sont pas très lisibles...

Mindscape (je précise aux pères que c'est un éditeur de jeu !) a mis dans la cartouche un puissant jeu d'échec. Alors qu'on arrête de te dire que la console ça fait pas réfléchir !

La console, ouverture de l'esprit !

L'échiquier est vu en 3D ou 2D. Pour agrémenter le jeu : deux sets de pièces (standard ou fantaisie), seize niveaux de difficulté, la résolution de "mat" en X coups, j'en passe et des meilleurs.

Malheureusement, Chessmaster ne propose pas d'option de sauvegarde ce qui peut paraître aberrant quand on sait qu'une partie d'échecs peut durer des heures voire des journées entières.

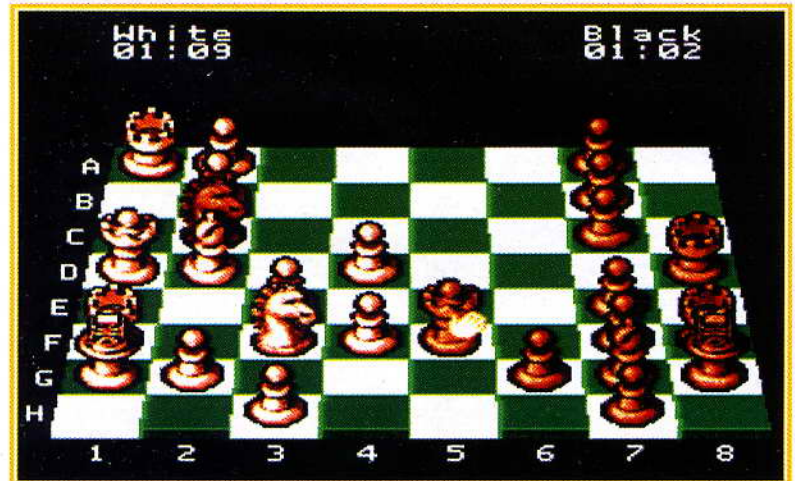
Karpoff ? Connais pas !

Dernière chose : ce n'est pas la peine non plus de partir sur le terrain glissant des parties de maîtres, il n'y en a pas ! Mais bon !

Alors Monsieur Papa ! Qui a dit que les consoles ça rendait bête ? Vous qui avez toujours rêvé d'avoir un petit Einstein à la maison... C'est y pas une bonne solution que voilà ? !

Alors ? Content ? Tu l'as ta Snin (enfin quand ton p'pa voudra bien arrêter de se prendre pour Kasparof et te la rendre !), comme les copains ! Et à qui on dit merci ??

Hong Hai Vuong



Comme tu peux le voir, la représentation en 3D gagne en beauté ce qu'elle perd en clarté et en lisibilité.



La vue dite "warboard" où figure les derniers coups joués ainsi que la liste des pièces capturées.



REFLEXION
Mindscape - 1 à 2 joueurs
Action et baston au placard pour faire place à la réflexion ! En plus, la console joue bien ! Gare aux neurones !

GRAPHISME 71%

ANIMATION -

SON 68%

JOUABILITE 86%

DUREE DE VIE 90%

INTERET 82%



ENQUETE LECTEURS 1993

QUI ETES-VOUS ?

Afin que vous ayez toujours plus de plaisir à nous lire, nous souhaitons que ce magazine exprime encore mieux ce que vous aimez (en jeux, loisirs, et bien sûr ... dans Banzai). Répondez vite à nos questions et nous suivrons tous vos conseils !

Enquête Banzai, 19 rue Hégésippe Moreau, 75018 Paris

A nous retourner avant le 31 juillet 1993

DOCUMENT À DÉCOUPER OU À PHOTOCOPIER

A- TOI ET LES JEUX VIDÉO

A1 Quel est ton équipement (chez toi) micro ou console

	J'ai	Je veux
Amiga	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Atari ST, STE, TT, Falcon	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mac	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PC ou Compatible	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lecteur CD ROM	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Coregrafx	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Néogéo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nintendo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Super Nintendo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Master System	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mégadrive	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Game Boy	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Game Gear	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lynx	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

A2 Comment l'as-tu acquis ?

On te l'a offert

Tu l'as acheté toi-même

Tu l'as demandé en cadeau

Tu utilises celui de tes parents

A3 Combien de jeux possèdes-tu envisages-tu d'acheter prochainement

Au total

Sur Nintendo

A4 Combien d'heures y joues tu par semaine (en moyenne).....

A5 Quel est ton jeu préféré (en lettres capitales).....

A6 Quels types de jeux apprécies-tu ?
(Noter de 1 à 10, par ordre de préférence 1= le plus 10= le moins)

<input type="checkbox"/>	Jeux d'arcade
<input type="checkbox"/>	Jeux d'arcade / d'aventure
<input type="checkbox"/>	Jeux de réflexes / réflexion
<input type="checkbox"/>	Jeux de rôles
<input type="checkbox"/>	Jeux éducatifs
<input type="checkbox"/>	Jeux de simulation aérienne / navale
<input type="checkbox"/>	Jeux de simulation de conduite
<input type="checkbox"/>	Jeux de simulation sportive
<input type="checkbox"/>	Jeux de stratégie
<input type="checkbox"/>	War Games

A6 Qu'est-ce qui te conduit à acheter un nouveau jeu

<input type="checkbox"/>	L'avis d'un ami	<input type="checkbox"/>	La publicité
<input type="checkbox"/>	Les démos (chez les revendeurs)	<input type="checkbox"/>	Le prix
<input type="checkbox"/>	Les infos / tests de Banzai	<input type="checkbox"/>	Les infos / tests d'autres magazines
<input type="checkbox"/>	L'avis du revendeur	<input type="checkbox"/>	Le packaging

(Plusieurs réponses sont possibles)

A7 Qu'est ce qui freine ton achat de jeux vidéo

<input type="checkbox"/>	Le manque de temps pour jouer	<input type="checkbox"/>	La scolarité
<input type="checkbox"/>	La prudence après une déception	<input type="checkbox"/>	Le prix d'achat
<input type="checkbox"/>	La durée de vie des jeux	<input type="checkbox"/>	L'anglais
<input type="checkbox"/>	Le vieillissement de ton matériel et l'envie d'en changer		

(Plusieurs réponses sont possibles)

A8 Combien dépenses-tu par mois en jeux vidéo

Moins de 100 F De 100 à 199 F De 200 à 599 F Plus de 600 F

B- TOI ET BANZAI

B1 Comment as-tu découvert Banzai pour la première fois ?

Chez le marchand de journaux

Par un ami

Par la publicité (affichage...)

Par Fun Radio

Par la télévision sur A2 à "Dessinez, c'est gagné Junior"

Au salon "Super Games Show"

A la "Foire de Paris"

Par un autre magazine

Par le guide Carrefour des 120 meilleurs jeux

Par le guide FNAC

(Plusieurs réponses sont possibles)

B2 Ce qui t'a poussé à l'acheter

<input type="checkbox"/>	La couverture	<input type="checkbox"/>	Tu l'as feuilleté
<input type="checkbox"/>	La présentation	<input type="checkbox"/>	Tu l'as comparé
<input type="checkbox"/>	Le volume de pages	<input type="checkbox"/>	Tu t'es fié à l'avis d'un ami
<input type="checkbox"/>	Le rapport qualité / prix		

(Plusieurs réponses sont possibles)

B3 Suis-tu l'avis de Banzai

Régulièrement Souvent Rarement

B4 Regrettes-tu

De ne pas pouvoir le suivre aussi souvent que tu le voudrais

De ne pas l'avoir suivi avant certains de tes achats

De ne pas l'avoir connu plus tôt

De l'avoir suivi

B5 Tu l'achètes

Tous les mois Quelquefois

Souvent Rarement

B6 Si tu n'es pas abonné à Banzai, pour quelle(s) raison(s)

Le prix La durée de l'abonnement

Autre.....

B7 En dehors de toi, combien de personnes le lisent

SUPER JAMES POND CONTRE ROBOCOD

J'en vois déjà qui se demandent ce qui se passe à la rédaction de leur journal favori... "Ils sont en pleine panade !" "Ils sont à côté de leurs pompes..." Et je n'ose même pas imaginer toutes les autres petites choses qui leur passent par la tête !

Pourquoi ? Tout simplement parce que déjà que ce mois ci on change un peu la mise en page mais en plus on colle sur les mêmes pages le test du même jeu !!! Mais alors où qu'il est le test et quoi qu'on en a à faire du reste ? Et c'est là que je t'éclaire de

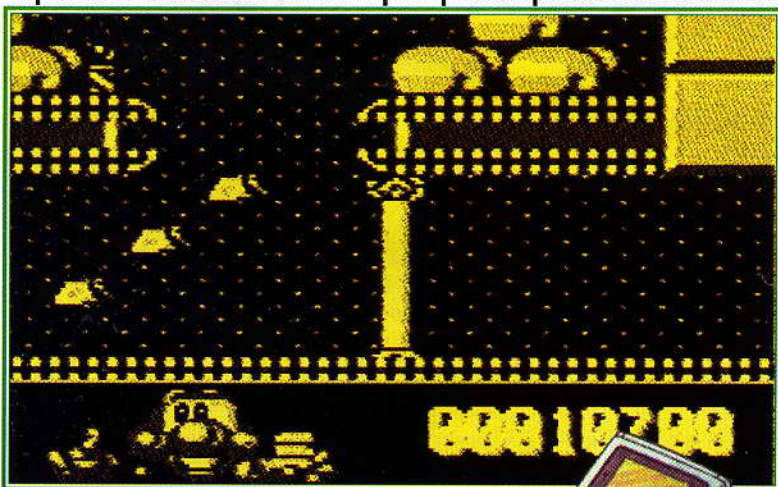
ma lanterne (magique) : on l'a fait exprès... Et on est pas fou ! Tout ce qu'on cherche, c'est justement la clarté. Alors comme le petit agent secret à écailles, qu'il s'appelle Robocod ou Super James Pond (sur Game Boy, Nes et Super Nes, remets les dans l'ordre), et ben on fait le test une fois (page de gauche pour ceux qui comprennent rien !) et on t'explique les différences (et les similitudes) sur la page de droite. Si avec ça tu ne sais pas ce que donne le jeu sur ta machine ! Tu vas maintenant tout savoir de ce jeu, de ces différentes versions...



Comme dans la version Game Boy, tu te trouves ici dans le monde des nounours. Défonce moi ces deux flicards et dépêche toi de rejoindre la sortie. Qui sait, c'est peut-être la porte qui mène au boss !

Après avoir fait une superbe preview de la version Super Nintendo le mois dernier, c'est avec la plus grande joie que je reçois la version Game Boy qui est (et Dieu m'est témoin !) identique à la version Super Nintendo mais avec moins de couleurs (gag !).

Pour commencer, dans la version NES tu ne commenceras pas à l'extérieur du château et donc tu devras impérativement réussir le niveau pour pouvoir passer au suivant. Les boss(ou plutôt devrais-je dire le boss

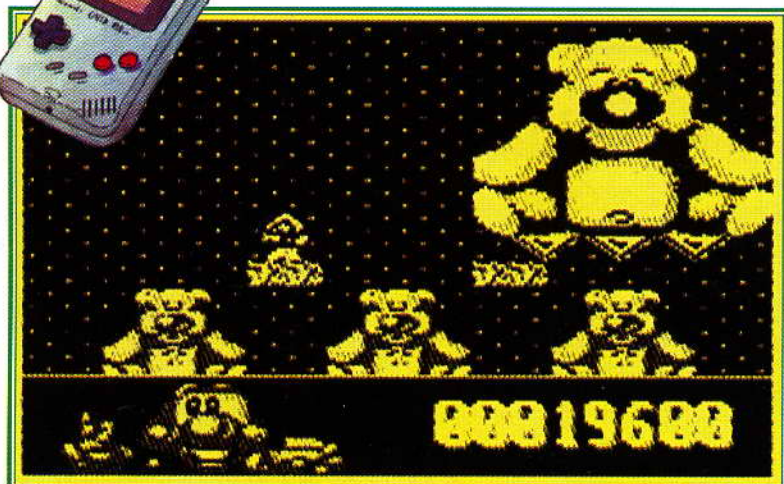


Ces cartes volantes ont décidé de te mettre des bâtons dans les roues. Défends toi que diable !

Ben où qu'elle se cache la différence alors ????

Le design de l'agent secret est identique sur les différentes versions. Les musiques restent fidèles aux originales. Les bonus de la version NES et des autres versions ont les mêmes particularités (redonner de l'énergie, des points...).

Le système de durée de vie (bien que légèrement différent sur la version NES puisqu'il est représenté par des étoiles au lieu du personnage portant l'énergie) est le même ainsi que les ennemis que tu rencontreras.



Cet énorme nounours n'est autre que le premier boss. Trouve son point faible et tu le vaincras très rapidement.



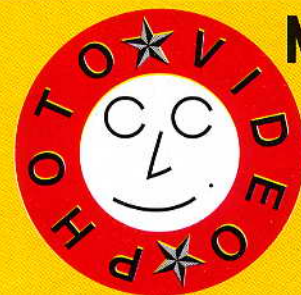
Le boss 2, comme tu peux le remarquer, est une énorme voiture aux yeux de sadique et aux dents acérées. Original pour une voiture, non ?



Ceci n'est pas un niveau mais l'endroit d'où tu démarreras tes aventures. Profites-en pour ramasser la vie, les points d'énergie et les pingouins !

SEGA

NINTENDO



CLIC PHOTO VIDÉO

ÉCHANGE DE JEUX

SUPER NINTENDO : 80 Frs

MEGADRIVE : 70 Frs

GAME BOY, GAME GEAR : 50 Frs

On achète et vend les jeux et consoles
Megadrive, Super Nintendo,
Game Boy et Game Gear

CLIC PHOTO VIDÉO

88 Boulevard Beaumarchais
75011 PARIS

Tél : 43 55 60 54

Métro : Chemin Vert



STREET FIGHTER 2

LES TECHNIQUES ULTIMES

Ce mois-ci, nous sommes heureux, à la demande de nombreux lecteurs d'inaugurer une nouvelle rubrique : "les techniques ultimes". Ce sont plus précisément les meilleurs techniques et enchaînements pour Street Fighter 2 en combat, (pas contre l'ordinateur !) qui te permettront de devenir le meilleur après un entraînement intensif.

Dans ce numéro, nous commencerons par un gros plan sur Ken et Ryu, qui sont sûrement les guerriers les plus complets de tous, et qui possèdent exactement les mêmes caractéristiques. Les autres combattants suivront les mois prochains à raison d'un par mois. Ecris nous pour nous faire part de tes réactions et de tes suggestions...

PRÉLIMINAIRES.

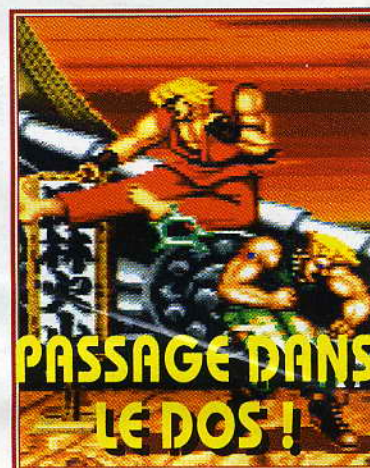
Il faut tout d'abord que tu apprennes à maîtriser ta tendance à trop sauter sur l'adversaire. De même, il faut impérativement que tu évites d'envoyer des boules de feu à tort et à travers. En outre, fais en sorte de ne pas te faire coincer par l'adversaire, ce qui

pourrait t'être fatal.

Quand l'adversaire te saute dessus, décoche lui de préférence un Dragon Punch (le seul coup du jeu imparable). Plus le coup sera donné près de l'adversaire, plus il lui enlèvera d'énergie. Une chose très importante : il est possible d'enchaîner très rapidement un

coup normal et un coup spécial, les tests de touche étant anihilés avant et après certains coups. Pendant l'animation du gros coup de poing, fais le mouvement d'un coup spécial (Dragon Punch). Cette technique dite du doublé, difficile à maîtriser au début, s'avèrera dévastatrice une fois bien placée en combat !

LE PASSAGE DANS LE DOS : chaque fois que ton adversaire tombe au sol (par exemple après une balayette), saute par dessus lui avant qu'il ne se relève et donne lui un coup de pied sauté dans le dos. Cette technique désoriente énormément l'adversaire car il ne sait pas de quel côté se protéger vu que tu passes derrière lui. Ce coup de pied sauté peut amorcer un enchaînement qui mettra ton adversaire KO (le pauvre, il n'a pas fini d'en voir de toutes les couleurs !).



La technique dite du "Re-KO" : si ton adversaire est dans les pommes, exécute cet enchaînement qui peut parfois le remettre directement dans les vapes. Il comprend 3 phases : grand coup de poing sauté (1), grand coup de poing (2) et hélicoptère enchaîné (3) (en utilisant la technique du doublé pour ce dernier).



La technique du triplé : cet enchaînement est sans aucun doute le plus dévastateur du jeu (il fait perdre 60 à 70% d'énergie). La recette en est simple : grand coup de pied sauté dans le dos (1), grand coup de poing (2) et Dragon Punch enchaîné (3).



LE DRAGON PUNCH : il est à la fois l'arme offensive et défensive de Ryu et Ken. En effet, ton combattant est invincible pendant le déroulement de ce coup spécial. Comme tu le vois, il peut contrer n'importe quel coup spécial comme le Saut de Guile. De même, la boule de feu te traversera sans faire le moindre dégât ! Encore plus fort, pendant que tu te trouves à terre, quelque soit l'attaque de l'adversaire qui suivra, tu peux le contrer en effectuant un Dragon Punch dès que tu te relèves.

LA BOULE DE FEU est l'une des attaques les plus efficaces de Ken et Ryu. Elle est particulièrement utile en combat à courte distance. Si ton adversaire est coincé, mets toi à moyenne distance et alterne les vitesses de tes boules de feu. S'il tente de se dégager en sautant sur toi, il se fera souvent "soulever" par un de tes Dragon Punch. Il restera donc souvent bloqué et aura un mal fou à se sortir du coin. Tu peux aussi stopper les adversaires se mouvant lentement comme Zangief. Attention tout de même au balayettes !



Une fois que tu auras maîtrisé les deux enchaînements principaux (Re-KO et Triplé), tu pourras trouver par toi même de nombreuses variantes. Ainsi, dans la technique du triplé, tu peux remplacer le grand coup de poing par un coup de pied moyen baissé. Autre variante que nous te proposons, dans la technique du Re-KO, à la place de l'hélicoptère, tu peux faire une boule de feu. Les variantes sont très très nombreuses et on peut broder à loisir sur les mêmes thèmes.

En espérant une fois de plus que tu auras appris quelque chose, nous finissons en soulignant qu'aucun autre journal n'est allé aussi loin dans ce domaine et que si un tournoi les intéresse, nous sommes partants ! Retrouve nous le mois prochain avec "les techniques ultimes" de Guile !

Concocté, testé et approuvé par la rédaction de BANZZAI.



CAPTAIN VIPER TE FAIT GAGNER 2 CONSOLES MEGADRIVE CHAQUE SEMAINE * !!!

* ENVOYÉ EN RECOMMANDÉ À CHAQUE GAGNANT SOUS 15 JOURS

36 68 18 00*

EN AVANT LA MUSIQUE

Un grand classique pour tous les fanatiques des jeux vidéo. Il s'agit de reconnaître la musique d'un jeu et de choisir le bon titre parmi les trois qui te sont proposés. L'occasion de prouver tes compétences en la matière et de gagner une console.

CHAQUE MOIS, 8 CONSOLES MEGADRIVE A GAGNER !

Règlement disponible sur simple demande à PRESSIMAGE 19, rue Hégésippe Moreau 75018 PARIS



Le geste qui sauve ! **36 68 18 00**

* La taxation de la minute de connexion est à 2,19 ff.

Cette rubrique vous

est présentée par

SCOREGAMES

17 rue des Ecoles - 75005 PARIS

Tél : 16 1 43 290 290



ZELDA III

Tue les Boss du Light World :
Boss 1 : sers-toi des flèches, et prend l'épée quand il ne reste plus qu'un seul chevalier.
Boss 2 : Approche-toi et lorsqu'il sort, donne-lui des coups d'épée.
Boss 3 : Concentre ton pouvoir et tape-lui sur la queue.
Boss 4 : Renvoie-lui ses tirs avec le filet à papillons ou l'épée, et tu arriveras ainsi au Dark World.

TORTUE IV

Fais au menu des options, à la page de présentation : Haut Haut Bas Bas Gauche Droite Gauche Droite B et A, et tu gagneras 10 vies.

SUPER EDF

Deviens invincible pendant le jeu, fais Pause et ensuite A B X Y L R Haut Bas, et ton vaisseau sera en "Non Damage Mode".

SUPER MARIO KART

Joue seul ou à 2 en étant petit : vas aux options, appuie en même temps sur Y et A.
Lance la banane, dès qu'elle apparaît, fais A et Haut.
Pose ta coquille sur le sol derrière toi : pendant la course, fais A et Bas.
Choisis ton partenaire : au menu "Personnages", prends la 2ème manette et choisis ton adversaire, reprends la 1ère manette et combats celui de ton choix (celui que tu aura sélectionné en VS)

SUPER MARIO WORLD

Tu gagnes une vie quand tu prends l'option "P gris" transformant des ennemis en pièces à avaler. Mais pour cela, il te faut avant être avec Yoshi. Alors, saute sur le P, fais le vite manger par Yoshi et prends le plus de pièces possible, avec 6 pièces grises, tu gagnes un 1Up, et 2 et 3 etc. Quand la musique devient de plus en plus rapide, fais recrachter Yoshi et recommence.

SUPER TENNIS

Vas en match final avec un joueur d'exception : K8XD3HR FTLWJPC,2GNYBQ1 4065C6P,DJSTK8X D3HRFTL,WJPVKMW 1JJ.
Choisis un personnage et donne lui un maximum de puissance : lorsque tu sélectionnes le joueur, prends la 2ème manette, et fais : 5 fois LEFT X 7 fois RIGHT et X à nouveau (tu sauras si tu as réussi si la musique change).
Tes adversaires sont trop forts, fais : R R Gauche Bas B A L L. Si la foule applaudit, tu verras apparaître les symboles de ta force et de celle du joueur que tu rencontres.

SUPER R-TYPE

Au tableau de sélection, vas sur "Easy" et stéréo, appuie sur R une seule fois, fais 9 fois Bas, pendant le jeu. Ensuite, pendant le jeu, fais Pause, appuie sur R, et A et SELECT, tu verras en bas à gauche de ton écran s'inscrire le mot PRO. Tu pourras ainsi durer plus de 10mn ou bien tu ne te feras plus éclater la tête.

F-ZERO

Choisis tes voitures pour finir les leagues :
Knight League : Blue Falcon,
Queen League : Wild Goose,
King League : Golden Fox ou Wild Goose.

GRADIUS 3

Durant le jeu, fais Pause et ensuite : Haut Haut Bas Bas Gauche Droite Gauche Droite B A, retire Pause, et tu auras un nombre infini d'armes. A la page de présentation, fais : 10 fois X, tu auras plein de crédits. A la page de présentation, pour avoir 1450 vies, fais : Gauche et A.

FINAL FIGHT

Choisis ce que tu veux, en faisant à la page de présentation : L, R, et Start.

FORMATION SOCCER

A la page de présentation, fais L et R, et Start, pour les pénalités.

TETRIS

Joue à un niveau spécial (un cœur sera à côté du 0). Appuie sur Bas, et Start en même temps, pour choisir le niveau de difficulté de la partie suivante.

ADDAMS FAMILY

Tape : BLR66T et tu auras 96 vies et toute la famille sera délivrée, et tu passeras facilement le dernier niveau.

SUPER ALESTE

Découvre 2 stages : vas en Option, et au lieu de mettre le Joypad vers la droite, mets le vers la gauche.

BLAZING SKIES

Fais apparaître un radar en bas à gauche de l'écran : à la page de présentation, appuie en même temps sur L R et Bas, et ensuite sur Start, tu pourras voir tes adversaires et les descendre plus facilement.
Inverse les commandes : à la page de présentation, appuie en même temps sur L R et Haut, et ensuite sur Start.
Commence le jeu à la mission 4 sans finir celles d'avant : prends l'option Continue à la page de présentation, après les mots de passe, vas sur END et valide, et bonne route !

MARIO WORLD

Voici des endroits où tu peux gagner trois vies : Vanillia Dome 3, Yoshi's Island 1, Donut Plains 4, Valley of Bowser 1. Tu trouveras les interrupteurs de couleur dans les endroits suivants : Jaune : Yoshi's Island Vert : Donut Plain 4 Rouge : Vanillia Dome 2 Bleu : Forest of illusion 2.

PARODIUS

Deviens invulnérable, en commençant une partie, fais Pause, et fais sur les touches du Paddle : B B X X A Y A Y Haut et Gauche, et enlève la Pause.

SUPER MARIO KART

En "Time Trial", va dans "Ghost Valley 1", fais plusieurs fois la course jusqu'à ce que tu fasses un nouveau record. Recommence ensuite la course sans éteindre la console et tu verras le fantôme du concurrent qui détient le record faire la course avec toi.
Pierre-François Levêque 86 Nouaillé

TINY TOON ADVENTURES

Au milieu de chaque stage, une espèce de grande cheminée se présente. Saute sur l'un des murs puis accélère. Des surprises devraient apparaître en haut de la cheminée. Un code pour aller jusqu'au stage du football américain en mode facile :
Première case : Le verre de terre à lunettes
Deuxième case : Plucky
Troisième case : Babbs, la copine de Buster Bunny

SUPER MARIO KART

Au début de course, accélère seulement quand le deuxième feu s'allume et normalement tu partiras à toute vitesse comme si tu avais une accélération.
Quand tu choisis ton personnage, appuie sur Y et A en même temps et grâce à cela tu deviendras tout petit. Tu auras donc une meilleure tenue de route mais aussi plus de risque de te faire écraser.
Marc Juillard 79 Vouillé

ZELDA III

Pour avoir 300 rubis, vas au Nord-Est du cimetière. Il te faut le gant de puissance dans le palais du désert pour retirer les blocs blancs qui se trouvent devant la tombe. Tombe dans le trou et abats un mur. Quand tu tombes dans le trou, tu te retrouves dans les égouts du chateau d'Hyrule. Quand tu auras abattu le mur, une salle apparaîtra et dedans tu y trouveras trois bombes et trois cents rubis.
Davy Bazin 28 Brézolles

STREET FIGHTER II

ACTION REPLAY
Tue et deviens invulnérable : 7E0C2BB0 c'est le 1er code en action Replay.

LEMMINGS

ACTION REPLAY
Passe tous les niveaux : 7E009200.
Obtiens 99 fois la m^{me} chose :
bombers : 7E009763,
constructeurs : 7E009963,
creuseurs horizontaux : 7E009A63,
creuseurs verticaux : 7E009C63,
grimpeurs : 7E009563,
parachutes : 7E009663,
pioches : 7E009B63,
stoppers : 7E009863.



GARGOYLES QUEST

Les ailes du faucon se trouvent au dessus du deuxième village. De plus, dans le village des 4 maisons, avant le pont, tu pourras échanger 8 "vials" contre un talisman du cyclone. Mais tu peux en retrouver un gratuit par la suite, après la porte de droite.

DOUBLE DRAGON 2

Pour battre les boss de chaque fin de niveau sans te faire toucher dés que, par exemple le boxeur ou l'homme à la tronçonneuse bougent de haut en bas sans arrêt. Jusqu'à ce qu'il s'arrête, descends ou monte, attends-le et donne lui un super coup de poing et ne le lâche plus.
David Deparetère 62 Vendin le vieil

LEMMINGS

Voici quelques codes pour le niveau :
Level 2 : TYRNVD Level 3 : GFDRTL Level 4 : DFGTYN Level 5 : NNBGTQ Level 6 : TYRBNC Level 7 : DGBFHY Level 8 : CVRKJT Level 9 : JSRBSV Level 10 : FKJTYQ Level 11 : VSPDNQ

MICKEY MOUSE II

Voici quelques codes :
2 : Test 3 : Game
4 : Ship1 7 : Root
5 : Race 16 : Fire
18 : Read6 : Word
19 : Tape7 : Shop
20 : Unit 8 : Size
21 : Song9 : Quiz
22 : Tyre 10 : Doll
23 : Love 11 : Date
24 : Note 12 : Zoom
25 : Jazz 13 : Disk
26 : Help 14 : Gold
27 : King 15 : Zero
28 : Gift
Il n'y a pas de code pour le combat avec le Roi Cornu.

MARIO LAND 2

Quand tu meurs, Mario saute, alors, appuie sur Start puis Select. Ce code ne marche pas dans les passages secrets ni dans les forteresses de Wario.
Julien Peine 63 Clermont-Ferrand

MARIO LAND

Tu peux choisir ton niveau si tu termines 2 fois de suite le jeu (1 fois en mode normal, la seconde en mode Hard). On peut aussi sauter à la même hauteur qu'avec le turbo mais en restant immobile, pour cela, faire Bas et appuyer sur A.

KIRBY'S DREAM LA,D

Pour une partie plus difficile, appuie simultanément sur "Haut", "Select", et A. Pour avoir le sound test et le round test, faire Bas, Select, et B.

CASTELVANIA

Au niveau 2, après le pont, il y a des escaliers où des yeux tombent. Quand l'un d'eux est sur la marche du milieu, détruis le et une corde apparaîtra : elle mène à une porte secrète.

BART SIMPSON'S ESCAPE FROM CAMP DEADLY

Lorsque tu es dans la seconde forêt ne tire pas sur mad-man : passe derrière lui et touche la corde au sol, il s'échappera et t'aidera plus tard.

NEMESIS

Pendant le jeu, fais une pause, et appuie sur les touches suivantes : HAUT HAUT BAS BAS GAUCHE DROITE GAUCHE DROITE B A et il ne te restera plus qu'à enlever la pause pour obtenir toutes les armes. Cette astuce ne marche qu'une seule fois par partie.

TRAX

Vies infinies : 0203DEC9
Balles perforantes permanentes : 0A01CAC9

TERMINATOR 2

Voici un petit guide pour vous aider à trouver l'ordre correct et à détruire les tours, en comptant de la gauche : 4ème tour 1er tour 5ème tour 2ème tour 3ème tour. Une fois que tu auras suivi cet ordre, il te suffira d'aller vers le côté droit de l'écran.

METROID 2

Pour trouver la "Varia" : quand tu te trouves dans une salle où il y a plein de boules, détruis les avec les bombes puis, tire sur la boule coincée entre deux pierres et la "Varia" apparaîtra.

GARGOYLES QUEST

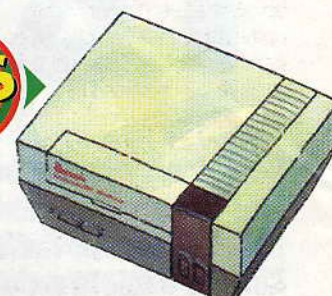
Quelques codes : 7ARZ-AN8A CNKY-H7HX MAT5-HDB 9H6Z-TESP CNKI-ZTIX D579-6TV
Jérôme Siérant 59 Maubeuge
Action Replay Game Boy
F1 RACE Game boy
Pour le turbo infini : 08309AC3

DOUBLE DRAGON II

Vies infinies : 0203AFC6

MAC DONALDLAND

Energie infinie : 0105D0D3
Xavier Rolland 37 Tours



PROBOTECTOR

Pour avoir 30 vies, appuyez sur HAUT, HAUT, BAS, BAS, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, DROITE, A, B, B, A et START.

BOULDER DASH

Voici les codes pour accéder aux niveaux :
World 02 : 635870
World 03 : 840137
World 04 : 840967
World 05 : 225378
World 07 : 752053

SUPER MARIO BROS 2

Pour aller du 3-1 au 5-1 : Après avoir passé la première porte, laisse-toi tomber au fond de la cascade et entre dans la porte. Prend la 6ème gemme et mets-la sur la jarre.

SUPER MARIO BROS

Pour aller du 4-2 au 8-1 : Après le premier ascenseur, mets-toi juste au bord du ravin et saute. Tu découvriras une pièce sous la plateforme et décale toi de deux cases (voir le sol) puis saute. Décale toi une dernière fois et saute pour monter sur l'escalier, casse les pierres qui sont au dessus de toi et tu trouveras un haricot magique.
Thierry Rabesoa 37 Veigné

GREMLINS 2

Et voici tous les codes d'accès aux niveaux de ce jeu :
Niveau 1-1 : GBQK
Niveau 1-2 : BVKF
Niveau 2-1 : DXNH
Niveau 2-2 : CGMW
Niveau 3-1 : NJTD
Niveau 3-2 : ZFPJ
Niveau 4-1 : SHMC
Niveau 4-2 : VLBB
Niveau 5-1 : NXRD

LIFE FORCE

Pour avoir 30 vies au début du jeu, fais : HAUT, HAUT, BAS, BAS, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, DROITE, B, A, et START pendant la page de présentation.

METAL GEAR

Voici un code pour la fin du jeu : T1111 11611 11111 11111 11116

Cette rubrique vous



17 rue des Ecoles - 75005 PARIS

LOW MAN

Dans le niveau 1-2, lorsque tu arrives devant l'engin vert, prends le walker et au-dessus tu trouveras une plate-forme. Saute dessus et tu verras une capsule triangulaire. Mets toi devant et tu seras transporté sur le Cyber express, train qui te mène au deuxième monde.

Au niveau 2-1, il faut que tu aies assez d'antigravité au début pour pouvoir sauter et atteindre une espèce d'œuf. Rentre dedans, et tu découvriras un stage rempli de bonus. Au niveau 3-1, quand tu arrives dans les spiders, prends-en un et, au lieu d'aller dans la caverne, vas à gauche et entre dans celle qui est en face de toi. Saute et essaie de monter sur ta gauche, quand tu seras arrivé en haut, tu verras une option en forme d'œuf qui te transportera vers un monde caché.

BATTLE OF OLYMPUS

Pour vaincre Hadès, le maître des enfers, après avoir fait apparaître son ombre avec la pierre de lune, il te suffit de sauter vers lui, et de faire HAUT avant de retomber sur le sol. Refais le une nouvelle fois ensuite.

DOUBLE DRAGON II

Voici une série de continues : Niveau 1-3 : fais GAUCHE DROITE BAS DROITE A B sur la manette 1 Niveau 4-6 : fais HAUT BAS GAUCHE DROITE B A sur la manette 1 Niveau 7-9 : fais A A B B BAS HAUT DROITE GAUCHE sur la manette 2

CAPTAIN PLANET

Pour vous aider à progresser dans ce jeu, voici la liste complète des codes pour accéder aux niveaux : Niveau 1-2 : 763754 Niveau 2-1 : 955783 Niveau 2-2 : 637511 Niveau 3-1 : 148574 Niveau 3-2 : 186565 Niveau 4-1 : 920272 Niveau 4-2 : 799274 Niveau 5-1 : 344551

TOTALLY RAD

Va à la rencontre du premier soldat vert et positionne-toi pour qu'un maximum d'ennemis prennent place dans l'écran. Tues-en un maximum : tu pourras gagner 13 vies au maximum, 100 soldats tués donnant droit à une vie supplémentaire.

DUCK TALES

Un petit truc s'il ne te reste qu'un point d'énergie : tu peux faire le plein d'énergie. Pour cela il te faut au minimum 3 millions de dollars en argent total (coût de l'opération), et appuyer sur SELECT au moment où tu veux te régénérer.

ADVENTURE ISLAND II

Si tu n'arrives pas à atteindre la dernière île, tu peux obtenir le Select Stage en faisant, à l'écran titre, DROITE, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, A, B, A, B.

JACKIE CHAN'S ACTION KUNG FU

Pour avoir le Select Stage à l'affichage du premier écran, tape : HAUT, HAUT, BAS, BAS, HAUT, BAS, B, A sur la première manette. Laisse appuyé B sur la deuxième et START sur la première. Le niveau affiché peut être modifié par les touches HAUT et BAS.

Je m'abonne à BANZZAI



11 numéros + le pin's de Banzzai
165 F au lieu de ~~185 F~~
(225 F pour l'étranger)

IDÉE SYMPA!
As-tu pensé pour ton anniversaire ou pour celui de ton meilleur copain, à demander ou à lui offrir un abonnement à Banzzai.



Pas mal !!! C'est d'accord je m'abonne pour 11 numéros. Merci des 20 balles que tu viens de me faire économiser, je les dépenserai en ayant une pensée émue pour toi. Ah, j'oubliais..., ne tarde pas trop à m'envoyer mon pin's. J'ai hâte de voir la tête de merlan frit de mes potes lorsqu'ils le découvriront.

Bulletin d'abonnement à renvoyer dûment complété et accompagné de votre règlement à : **Service abonnement Banzzai, 36 rue de Picpus 75012 PARIS**

Nom : Je paye par
 chèque bancaire ou postal
 virement postal
 (CCP Paris 1478991020 car j'habite à l'étranger)

Prénom :
 Adresse :
 Code Postal : Ville :
 Date :
 Signature (des parents pour les mineurs)



COMPLÈTE TA COLLECTION! de magazines



N°1 - Super Mario World, F-Zero, Super Tennis
 N°2 - EPUISÉ
 N°3 - Final Fight, Joe & Mac, Lemmings
 N°4 - Street Fighter 2, Rock Around The Globe
 N°5 - Super Protector, Pilotwings, Battletoads...
 N°6 - Super Mario Kart, Super Ghouls & Ghosts...



de cartes "collectors"

Série 1 : Street Fighter 2, Dragon's Lair, Joe & Mac, MacDonaldland, Prince Valiant, Super Mario Kart + 2 cartes spéciales. **Série 2 :** Chuck Rock, Mickey & Donald, Mickey Mouse 2, Sonic 2, Ecco, Speedball 2, Corporation, Lotus Turbo Challenge. **Série 3 :** Push Over, Lemmings, Jimmy Connors, Another World, Mister Nuts, Hammerin' Harry, Axel, Street Fighter 2 (Ryu). **Série 4 (N° 25 à 32) :** Dune 2, Lemmings 2, Shadow Of The Comet, Dracula CD, Stunt Island, Ultima Underworld 2, Grand Prix World Circuit, Palmarès des jeux vidéo 92. **Série 5 (N° 33 à 40) :** Alien 3, Prince Of Persia, Rolo To The Rescue, Thunder Force 4, Tazmania, Streets Of Rage 2, Le Menacer, Palmarès des jeux vidéo 92. **Série 6 (N° 41 à 48) :** BC Kid, Star Wars, Actraiser, Prince Of Persia, Road Runner, Le Miracle, Le Superscope, Palmarès des jeux vidéo 92. **Série 7 (N° 49 à 54) :** Sleepwalker, Body Blows, X-Wing, Chuck Rock 2, The Legacy, Desert Strike. **Série 8 (N° 55 à 62) :** Megalomania, Flashback, Krusty's Super Fun House, Global Gladiators, Defenders Of Oasis, Two Crudes Dudes, Rolling Thunder 2, Side Pocket. **Série 9 (N° 63 à 70) :** Super SWIV, Protobector 2, Mario Paint, Street Fighter 2 (Honda), Super Hunchback, Addams Family 2, F15 Strike Eagle 2, R-Type 2. **Série 10 (N° 71 à 76) :** Super Frog, Veil Of Darkness, Strike Comander, Chess Maniac, Arabian Night, Big Bang. **Série 11 (N° 77 à 84) :** Chiki Chiki Boy, TMNT, T2, Risky Woods, Tecmo World Cup, Sunset Riderx, Out Run 2019, World Class Leader Board.

CONDITIONS DE VENTE DES ANCIENS NUMÉROS

- 1 numéro : 15 francs
- 2 numéros : 27 francs
- 3 numéros : 37 francs
- 4 numéros : 46 francs
- 5 numéros : 55 francs
- 6 numéros : 64 francs
- 7 numéros : 73 francs
- 8 numéros : 82 francs
- 9 numéros : 91 francs



CONDITIONS DE VENTE DES CARTES COLLECTORS

- 1 série : 10 francs
- 2 séries : 15 francs
- 3 séries : 20 francs
- 4 séries : 25 francs
- 5 séries : 30 francs
- 6 séries : 35 francs
- 7 séries : 40 francs
- 8 séries : 45 francs
- 9 séries : 50 francs
- 10 séries : 55 francs
- 11 séries : 60 francs

Je commande les séries de cartes suivantes :
 série 1 - série 4 - série 7 - série 10
 série 2 - série 5 - série 8 - série 11
 série 3 - série 6 - série 9 - La boîte

Je commande les anciens numéros suivants :
 numéro 1 - numéro 3 - numéro 4
 numéro 5 - numéro 6 - numéro 7
 numéro 8 - numéro 9 - numéro 11

chèque, CCP mandat-lettre
à retourner à :

**La Boutique de Pressimage,
210 rue du Faubourg St Martin
75010 PARIS**

Nom :
 Prénom :
 Adresse :
 Code Postal : Ville :
 Signature obligatoire
 (des parents pour les mineurs)

NOS LECTEURS SE LA DONNENT... LA PAROLE

Bonjour et bienvenue dans mon courrier ! Heuu ouais aujourd'hui je me la fais un peu à la Jacques Martin... Bon je vois que ça en agace certains, alors on va passer à autre chose. Dites-moi, c'est la chaleur qui vous a fait disjoncter ou quoi ?? Ce mois-ci, j'ai reçu pleins (disons 4 ou 5) de lettres adressées à Banzzai et me parlant de Supersonic... Ou alors vous vous êtes tous donné le mot ?? Sinon on a reçu une lettre d'insulte... Ça n'a pas beaucoup d'importance surtout qu'elle n'était pas signée... Ça manque de courage !!!

● Ce doit être la lettre la plus courte que je n'ai jamais reçue : **"Est-ce que Mario Paint va sortir sur Game Boy ?"** Et la souris ?? Où la brancherais-tu la souris hein ??? Non pas de Mario Paint prévu sur Game Boy, désolé.
Aurelien B, 59 Bousies

● Gilles ne se perd pas en dialogue inutile (pas comme moi ??? qui a dit ça ??????) et attaque de suite avec ses questions : **"Est-il vrai qu'une nouvelle version de Human Grand Prix est prévue ?"** Oui, tout à fait et elle portera le

nom de F1 Pole Position. Pour être précis, sache que c'est Ludi Games qui distribuera le jeu en France.

"Final Fight 2, World Heroes et Art Of Fighting sont-ils à la hauteur de SFII ?" Attends un peu, mon gars, on ne les a pas tous vus. Mais à ta place, je ne classerais pas Final Fight 2 dans la même catégorie que les deux autres et SF 2. En tout cas, si tu veux mon avis, attends la sortie de Street Fighter 2 Hyper Fighting sur Super Nintendo prévu (d'après nos dernières nouvelles) le 12 juillet au Japon.

"Quelles pourront être les possibilités supplémentaires avec

le CD-ROM dans les jeux à venir ?" Déjà les jeux pourront faire beaucoup plus de mégas et donc seront de plus en plus beaux, le son aussi sera d'une qualité pratiquement parfaite, de plus, dans un futur plus lointain, le support CD permettra la diminution des coûts de fabrication, et ainsi des prix de jeux. **"Quand sortira The Empire Strikes Back sur Super Nintendo ?"** Pas avant la fin de l'année ! Pour finir je ne vais pas lui poser une question, mais seulement lui indiquer qu'il y a un "N" à Nintendo, et donc que cela ne s'écrit pas Nitendo.

Gilles Moreau, 67 Strasbourg.



SUPERVISION

**ENFIN UNE CONSOLE PORTABLE
A MOINS DE 300F.*
AVEC UN ECRAN GEANT 6X6 cm**



**DES CARTOUCHES DE JEUX
À PARTIR DE 99F.***

DES JEUX D'ENFER !!!

De l'action, du sport, de la simulation,
des jeux de réflexion et de l'adresse et même des
compils à des prix super sympa !!!

* 299 F prix public TTC généralement constatés
** de 99 à 149 F prix publics TTC généralement constatés

 **AudioSonic**

SUPERVISION est distribué par AUDIOSONIC France : 103-115, rue Charles MICHELS BP 99 - 93203 St DENIS Cedex 1
En vente chez votre revendeur, grandes surfaces et magasins spécialisés.

● Bon je vous avais dis que je regarderai pour brancher votre console avec un moniteur Amstrad. Le problème, c'est que je n'ai pas pu essayer, vu que je n'ai pas de moniteur Amstrad, mais je me souviens avoir fait ça avec un Amiga/Amstrad il y a quelques années. Le seul défaut de ce montage était la luminosité un peu trop claire, et qui n'était pas réglable. Je vous donne le brochage, mais je vous précise que j'ai pas essayer sur une console...

Moniteur Amstrad	Brochage
prise péritel	
broche 1.....	broche 15
broche 2	broche 11
broche 3	broche 7
broche 4	broche 20
broche 5	broches 13/9/5/18
la broche 6 (luminosité) n'est pas connectée.	

● Ha, voilà mon dessinateur préféré de ce mois-ci. Dommage que tu n'ais pas laissé ton adresse, enfin pour la peine je vais répondre à tes questions : **"Dragon Quest 6 est-il prévu ?"** **"Dragonball Z 3 est-il en cours de route ?"** Oui pour les deux. Comme je le dis à chaque fois, pourquoi les éditeurs s'arrêteraient puisque ça marche si bien... Par contre pour te dire quand ils arriveront en France, c'est une autre histoire. Satan (en plus c'est diabolique je peux même pas savoir de quelle ville tu es, on m'a arraché tous les timbres sur les enveloppes)

● Lui, il veut tout savoir alors on y va : **"Quels sont les meilleurs jeux, sur Super Nintendo, de basket ball, de hockey sur glace, de football et de baston (à part SFII) ?"** Bon alors dans l'ordre, NBA Basket Ball mais il n'est pas encore sorti, attends quelques semaines. NHLPA Hockey, Super Soccer et Ranma 1/2. Attention, Ranma n'est pas encore sorti officiellement !
Christophe Rozzonelli, 13 Marseille

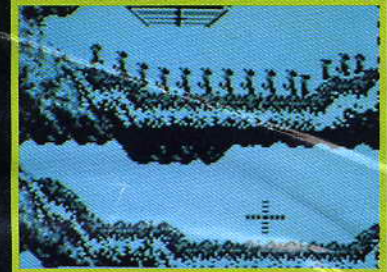
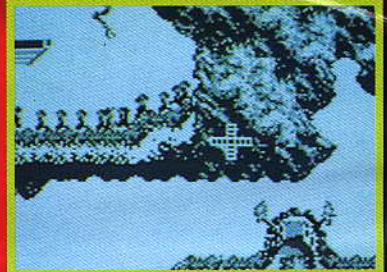


FAITES VOS RESERVES DE PILES!

Vous ne pourrez plus arrêter de jouer à ces 2 HITS GAMEBOY.



LEMMINGS, un des jeux vidéo les plus célèbres, arrive enfin sur votre GAMEBOY. LEMMINGS est un jeu fascinant dans lequel vous devez aider des hordes de rongeurs sans cervelle à s'échapper d'une centaine d'endroits hostiles. Le magazine GAMEBOY ACTION a dit: "LE MEILLEUR JEU existant sur GAMEBOY et a noté le jeu 95%."



Le magazine SUPER POWER a noté le jeu 92% et a dit: "Rien qu'en allumant la GAMEBOY et en entendant le thème principal du jeu, je me mets à danser frénétiquement sur cet air délirant. La réalisation est sublime, du rarement vu sur GAMEBOY. Les graphismes sont fouillés, les décors variés et la musique absolument effarante de beauté. Vous devez acheter cette cartouche."



OCEAN c'est aussi un CLUB au service de ses consommateurs:
 * Les S.O.S. OCEAN au 16 (1) 40-53-03-48 où les joueurs peuvent obtenir des aides et des astuces en temps réel.
 * Un Minitel 3615 OCEANSOFT

T I E S P R I S A U J E U

OCEAN FRANCE, 25 Bd Berthier 75017 Paris. Tél: (1) 40-53-92-86. Fax: (1) 42-27-95-73

BUNGA



Super James Pond